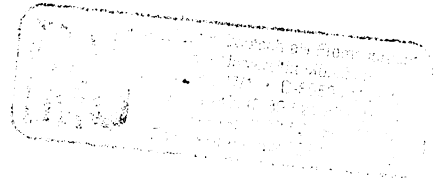


Muttersprache

**Vierteljahresschrift
für deutsche Sprache**



Herausgegeben von der
Gesellschaft für deutsche Sprache durch
Armin Burkhardt, Rudolf Hoberg, Peter Schlobinski,
Eva Teubert, Alfred Warner

Redaktion
Nicola Frank
in Zusammenarbeit mit den wissenschaftlichen
Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen der GfdS

Jahrgang 118 (2008)

Gesellschaft für deutsche Sprache

[GfdS]

ISSN 0027-514 X

Sämtliche Urheberrechte vorbehalten

© Gesellschaft für deutsche Sprache, Wiesbaden

Druck: Dinges & Frick Medientechnik, Drucktechnik & Verlag GmbH, Wiesbaden

INHALTSVERZEICHNIS

Aufsätze

Ayfer Aktaş

Aus dem Deutschen ins Türkische übernommene Wörter in türkischen Wörterbüchern
– eine Bestandsaufnahme 72

Christian Bergmann

Die Augen der Buddenbrooks..... 156

Karin Buselmeier

Schulerfolg und Mehrsprachigkeit..... 146

Benjamin Dorn

Von wilden und von edlen Zungen. Über die Reflexion der deutschen Volkssprache im Mittelalter 332

Hilke Elsen

Die sprachliche Gestaltung phantastischer
Szenarien – die Rolle der Namen..... 97

Gabriele Klocke

Sprachliche Integration von inhaftierten russlanddeutschen Aussiedlern 259

Frank Kostrzewa

Formeln in der Lernersprache..... 322

Frank Kostrzewa/Bok Ja Cheon-Kostrzewa

Funktionsverbgefüge im Deutschen und im
Koreanischen..... 215

Helga Kotthoff

Potentiale der Redewiedergabe im Spannungsfeld von Mündlichkeit und Schriftlichkeit,
Spracherwerb, Jugendsprache und Sprachdidaktik 1

Renata Kwaśniak/Christiane Fellbaum

Das Schlagen der Idiome über die Stränge.
Verbalabstrakta (Nomina actionis) auf der Basis deutscher Verb-Nomen-Idiome, ihre Strukturen und Funktionen 38

Alta Ochirku

Höflichkeit im Deutschen und Mongolischen. Vergleich unterschiedlicher Kulturen..... 228

Said Sahel/Julia Jonischkait

Syntaktische Funktionen im Vorfeld. Eine empirische
Studie..... 281

Dennis Scheller-Boltz

»Bio, Burger oder Genfood – Streit ums Essen«
bio(-) jetzt als selbstständiges Wort? 248

Jan Georg Schneider

»Macht das Sinn?« – Überlegungen zur Anglizismenkritik im Gesamtzusammenhang der
populären Sprachkritik..... 56

<i>Melani Schröter</i> Vollmundige Rhetorik oder redundantes Ritual? Die Textsorte Tischreden bei Staatsbesuchen als Äußerungsform symbolischer Außenpolitik.....	295
<i>Amalia Sdroulia</i> Der Big-Brother-Container als Identitätskonstruktionsraum.....	208
<i>Janet Spreckels</i> »Ham die dir's schon erklärt?« Worterklärungen im schulischen und außerschulischen Kontext.....	121
<i>Winfried Ulrich</i> <i>Abziehen</i> – Was ist das? Und <i>abkatzen</i> ? Semantische Untersuchung »neuer Wörter« und ihrer Vernetzung im mentalen Lexikon	26
<i>Sergül Vural-Kara</i> Wiedergabemöglichkeiten komplexer Sätze des Deutschen im Türkischen.....	307
<i>Lech Zieliński</i> Ideologie und Lexikographie Empirische Untersuchung der ideologischen Wende im Wörterbuch der deutschen Gegenwartssprache von Ruth Klappenbach und Wolfgang Steinitz, dargestellt am Beispiel des Gebrauchs der Adjektive <i>reaktionär</i> und <i>imperialistisch</i> in den Definitionen	185
<i>Alexander Ziem</i> »Heuschrecken« in Wort und Bild: Zur Karriere einer Metapher.....	108

Rezensionen

Augst, Gerhard/Disselhoff, Katrin/Henrich, Alexandra/Pohl, Thorsten/Völzing, Paul-Ludwig: Textsortenkompetenz. Eine echte Longitudinalstudie zur Entwicklung der Textkompetenz im Grundschulalter <i>Eberhard Ockel</i>	272
Ayaß, Ruth: Kommunikation und Geschlecht. Eine Einführung <i>Constanze Spieß</i>	362
Barz, Irmhild/Schröder, Marianne/Hämmer, Karin/Poetha, Hannelore: Wortbildung – praktisch und integrativ <i>Eberhard Ockel</i>	84
Berg, Klaus: Gedichte im Gedächtnis. Vom Verlust der Gedächtniskultur in und außerhalb der Schule Lösener, Annegret: Gedichte sprechen. Ein didaktisches Konzept für alle Schulstufen <i>Eberhard Ockel</i>	182
Buscha, Joachim/Freudenberg-Findeisen, Renate (Hgg.): Feldergrammatik in der Diskussion. Funktionaler Grammatikansatz in Sprachbeschreibung und Sprachvermittlung <i>Lutz Kuntzsch</i>	273
Foschi Albert, Marina/Hepp, Marianne/Neuland, Eva (Hgg.): Texte in Sprachforschung und Sprachunterricht <i>Waldemar Czachur/Kinga Zielińska</i>	367

Germann, Sibylle: Vom »Greis« zum »Senior«. Bezeichnungs- und Bedeutungswandel vor dem Hintergrund der »Political Correctness« <i>Horst-Dieter Schlosser</i>	172
Gerstenkorn, Alfred/Hums, Lothar/Schmidt, Armin (Hgg.): Die Sprache der Bahn. Zur deutschen Eisenbahnsprache im europäischen Kontext <i>Helge Eilers</i>	278
Habscheid, Stefan/Klemm, Michael: Sprachhandeln und Medienstrukturen in der politischen Kommunikation <i>Michael Hoffmann</i>	371
Hartmann, Erich: In Bildern denken – Texte besser verstehen. Lesekompetenz strategisch stärken <i>Eberhard Ockel</i>	81
Hellwig-Fábián, Inessa: Deutsch mit ausländischem Akzent <i>Silvia Flögl</i>	91
Hientzsch, Frank: Allseitig harmonisch entwickelte sozialistische Persönlichkeiten. Personenbezeichnungen im Sprachgebrauch der DDR <i>Manfred W. Hellmann</i>	365
Hiller, Gundula Gwenn: Interkulturelle Kommunikation zwischen Deutschen und Polen an der Europa-Universität Viadrina <i>Lech Zieliński</i>	373
Hoffmann, Ludger (Hg.): Handbuch der deutschen Wortarten <i>Eberhard Ockel</i>	360
Holling, Agnes/Ockel, Eberhard/Siedenbiedel, Robert: Identität als Lebensthema. Festschrift für Arnold Schäfer <i>Aziz Refisch</i>	176
Hollmach, Uwe: Untersuchungen zur Kodifizierung der Standardaussprachen in Deutschland <i>Eberhard Ockel</i>	174
Hüllen, Werner: Kleine Geschichte des Fremdsprachenlernens <i>Dorothea Spaniel</i>	88
Kyora, Sabine: Eine Poetik der Moderne <i>Eberhard Ockel</i>	93
Lloyd, Albert L./Lühr, Rosemarie: Etymologisches Wörterbuch des Althochdeutschen <i>Eberhard Ockel</i>	87
Lutzeier, Peter Rolf: Wörterbuch des Gegensinns im Deutschen <i>Wolfgang Müller</i>	179
Martens, Peter: Plattdüütsch güstern un hüüt. Plattdeutsch gestern und heute <i>Eberhard Ockel</i>	82
Meibauer, Jörg: Einführung in die germanistische Linguistik <i>Eberhard Ockel</i>	94

Neuland, Eva (Hg.): Jugendsprachen: mehrsprachig – kontrastiv – interkulturell <i>Margot Heinemann</i>	270
Ottmers, Clemens: Rhetorik <i>Eberhard Ockel</i>	90
Proverbium. Yearbook of International Proverb Scholarship. Bd. 24. Hg. v. Wolfgang Mieder <i>Hans Manfred Miltz</i>	175
Reinbothe, Roswitha: Deutsch als internationale Wissenschaftssprache und der Boykott nach dem ersten Weltkrieg <i>Winfried Thielmann</i>	83
Riegler, Susanne: Mit Kindern über Sprache nachdenken <i>Eberhard Ockel</i>	178
Schürmann, Uwe: Mit Sprechen bewegen <i>Eberhard Ockel</i>	370
Studienbibliographien Sprachwissenschaft Band 32 bis 36 <i>Hans-Diether Grohmann</i>	357
Uhrmacher, Anne: Spielarten des Komischen. Ernst Jandl und die Sprache Wende, Waltraud »Wara« (Hg.): Wie die Welt lacht. Lachkulturen im Vergleich <i>Eberhard Ockel</i>	275
Worbs, Erika/Markowski, Andrzej/Meger, Andreas: Polnisch-deutsches Wörterbuch der Neologismen. Neuer polnischer Wortschatz nach 1989 <i>Doris Steffens</i>	85
Stichwörterverzeichnis des Jahrgangs 2008	376

Die sprachliche Gestaltung phantastischer Szenarien – die Rolle der Namen

Von HILKE ELSÉN

Abstract

Wie werden fiktive Welten sprachlich gestaltet und welche Rolle spielen die Namen dabei? Dies ist die Ausgangsfrage für den vorliegenden Artikel. Es zeigt sich, dass sowohl das Verhältnis von etablierten Namen zu Kunstnamen eine gewisse Aussagekraft hat als auch die Lautstruktur vieler Beispiele. Der gehäufte Gebrauch von bekannten gegenüber Kunstnamen weist auf realistische Zusammenhänge und gewöhnliche Menschen hin. Im Gegensatz dazu kennzeichnet eine größere Menge an Kunstwörtern irrealer Kulissen und fremdartige Wesen. Bei den Namen für bestimmte Referentengruppen schließlich kommt es zu lautsymbolischen Effekten, die ebenfalls zum Aufbau phantastischer Konzepte beitragen.

How do authors create fantastic worlds? This article examines the conception of imaginary plots and characters and the use of one special stylistic device: proper names. It will be shown that the relation between established and manufactured names is relevant as well as the sound structure of the words. The use of many well-known names in contrast to fabricated ones indicates real surroundings and ordinary human beings, whereas a high number of manufactured names indicates irreal settings and aliens. Furthermore, sound symbolic effects are uncovered for the names of certain groups of referents.

1 Hintergrund

Fiktive Charaktere und Szenarien finden sich in den meisten Erzählungen in kleinerer oder größerer Zahl, selbst wenn sie als realistisch bezeichnet werden. Um aber gerade die außergewöhnlichen Schauplätze betrachten zu können, eignen sich am besten SF- oder Fantasy-Handlungen¹.

Die Geschichten der Science-Fiction und der Fantasy zeichnen sich dadurch aus, dass sie so in der gegenwärtigen Realität nie stattfinden könnten (vgl. u. a. Friedrich 1995, Pesch 1982). SF erhebt den Anspruch des prinzipiell Möglichen, wenn auch nicht zum gegenwärtigen Stand der Wissenschaft. Die Handlungen haben etwas Logisch-Wahrscheinliches, darum meist Zukünftiges an sich. Typischerweise treten Bewohner anderer Planeten, Roboter oder Androiden auf, die Raumfahrt spielt eine tragende Rolle. Entsprechend gibt es verschiedene Arten von Raumfahrzeugen. Die Geschichten sind zumeist wissenschaftlich-technisch orientiert. Augenscheinlich Unwirkliches wird erklärt, rational legitimiert und erscheint vernünftig. Es kann aber durchaus auch vorkommen, dass eine Handlung sehr nahe am Hier und Jetzt spielt, ohne Aliens und technisches Zubehör auskommt und nur zum Ende futuristische Symptome entwickelt.

Fantasy setzt dagegen bewusst die Regeln der Realität außer Kraft. Die Handlungen sind unmöglich realisierbar und finden meist in einer gedachten Vergangenheit statt, teilweise auch in der Gegenwart oder in einer Parallelwelt. Viele Akteure sind imaginäre, nicht-existierende Wesen wie Drachen, Zwerge, Elfen, Magier oder Orks, die oft übernatürliche Fähigkeiten besitzen. Pflanzen und Tiere, auch manche Gegenstände können sprechen und al-

¹ Zu verschiedenen Kategorien wie *real*, *realistisch*, *fiktiv* oder *phantastisch*, bezogen auf Literatur, vgl. Wischnik (2006).

les Irreale dabei ist ganz selbstverständlich und muss nicht gerechtfertigt werden. Während die SF-Geschichten also gern in der Zukunft spielen, haben Fantasy-Geschehnisse meist etwas Historisches an sich, da Kleidung, Waffen und Lebensstil oft an frühere Jahrhunderte angelehnt sind. Die Gattungen unterscheiden sich damit tendenziell in ihrer historischen Dimension und ihrem Plot, den typischen Gestalten und damit auch in einigen charakteristischen Termini. Beide versprachlichen jedoch ungewöhnliche Inhalte. Die Texte handeln von unbekannten Figuren, Orten und Dingen, was zu einer ausgeprägten und speziellen Namengebung führen muss, einerseits, um die Referenten zu benennen, andererseits, um den Verfremdungseffekt zu intensivieren.

2 Fiktive Konzepte

Imaginäre Welten spielen in eigenen zeitlichen, räumlichen und kausalen Zusammenhängen mit eigenen Handlungsmustern und Figuren. Um eine Kulisse unrealistisch wirken zu lassen, reicht es, die geographischen Gegebenheiten als unbekannt zu konzipieren. Für SF-Romane mag eine anfängliche Zeitangabe reichen, die die Handlung in die Zukunft verlegt. Dann sind im weiteren Textverlauf seltsame Abweichungen vom Alltäglichen oder auch Unlogisches erlaubt.

Fiktionale und phantastische Vorstellungen werden zum Großteil durch Beschreibungen von Situationen und Akteuren getragen und durch die Darstellung irrationaler Zusammenhänge, aber auch mithilfe neuer Wörter.

- (1) Mutter Rirk stakete in den Pilotendom, den Raum, der das Zentrum der hyperdimensionalen Struktur ihres Schiffes bildete. Flüsternde und raunende Stimmen begleiteten sie, kamen sowohl von den vielen Segmenten des Schiffes, durch die Bindungskräfte existenzieller Harmonie zusammengehalten, als auch aus dem Transraum und seinen zahllosen Fäden, die sich zwischen allem Existierenden spannten. Die beiden multiplen Augen der Kantaki, bestehend aus jeweils tausenden von kleinen Sehorganen, fügten dem ständigen Wispern der Datenstimmen visuelle Eindrücke hinzu. Mutter Rirk sah ihren Piloten im Sessel auf dem Podium, in der Mitte des Raums: ein Taruf, der dürre Körper wie gläsern, das Gesicht ohne Augen; pustelartige Rezeptoren bildeten einen Wulstbogen, der von der einen Seite des Kopfes zur anderen reichte und akustische sowie elektromagnetische Signale empfing. Seit fast vierzehn Großzyklen stand Chsantahi in ihren Diensten und lenkte das Schiff mit seiner Gabe durch den Transraum, verband es immer mit den richtigen Fäden. Bei einem so guten Piloten stellte die nichtlineare Zeit keine Gefahr dar (Brandhorst 2004: 11).

Die technischen Termini und lateinisch-griechischen Fremdwörter (*hyperdimensional*, *Transraum*, *nichtlineare Zeit*) verweisen auf SF und Zukunft. Solche Begriffe dienen oftmals als Schlüsselwörter für das Genre SF und etablieren die gemeinsame, utopisch orientierte Wissensbasis von Autor und Leser. Dieser kann nun ein mentales Bild der möglichen Welt vorbereiten – der Textausschnitt bildet den Anfang eines Romans. Dieses Bild wird natürlich auch mit durch das Genrewissen beim Kauf des Buches bestimmt. Die Beschreibung der Lebewesen führt zu exotischen Bildern – *multiple Augen*, *tausende von kleinen Sehorganen*, *dürrer Körper wie gläsern*. Unwirkliche Zusammenhänge werden geschaffen durch *zahllose Fäden, die sich zwischen allem Existierenden spannen* und die das unbekannte Wesen seit *vierzehn Großzyklen* mit dem Raumschiff verbinden und es sicher *durch den Transraum* führen. Die Struktur des Schiffes ist *hyperdimensional* – also nicht nur mehrdimensional, sondern noch wesentlich komplexer. Die Zeit ist *nichtlinear*.

- (2) Die Stadt vertrat nur einen der beiden Männer, glaubte Baird LeGrand. Ihn oder Sheard. In seinem Palast würde jetzt der Timur sitzen und auf die strahlende Scheibe des Lesegerätes blicken, hinter der ein Dossier erschienen war, der minutiöse Lebenslauf des Mannes Sheard Kydd.
Reg. Nr. 16700813
Sheard Aleksander Kydd, *13 sivan 4263 Samarkand City, Gürtel II/Arcturus III 5159
--- Vater unbekannt; Mutter Kornelia Kydd, troa, Prostituierte, * ulul 4239 Samarkand City, Aufenthalt unbekannt seit 4275.
--- Ausbildung: Sektorgrundschule CLXIII Samarkand City 4296-4273, Einstufung hochbegabt AAB, vorgeschlagen für Timurstipendium; Aufnahmetest Laguna Loyola bestanden (943/1000 Punkte, Zweitbester des Jahrgangs).
11 nisan 4273 bis 1 tishri 4287 Interner, Laguna Loyola, Somewhere. Tests und Praktika #16700813B3#Sperrcode--- Beurteilung insgesamt: Vorzüglicher Absolvent, stimmungsunabhängig, Verhalten jederzeit beherrscht/korrekt; theoretische Fächer ausgezeichnet bis gut, Praktika ausgezeichnet bis befriedigend, Sport und Techniken ausgezeichnet. Spezialisierung ab 4283 Astrogation, Kartografie; Nebenfächer Raumschiffbau, Parageologie, Ethnologie. Abschluß AAA+ ... (Kneifel 1989: 45 f.).

Hier wirkt die Häufung unbekannter Wörter befremdend (der *Timur*, *sivan*, *troa*, *ulul*, *nisan*, *tishri*). Technische Begriffe wie *Astrogation* und *Parageologie* weisen die beschriebene Person als wissenschaftlich gebildet aus, und zwar in Berufen der Zukunft. Die Lexeme sind aus bekannten Einheiten zusammengesetzt, deren Bedeutungen der Leser zu einer neuen Aussage verbinden kann. *Parageologie* klingt zunächst nur ungewohnt. Die Einheit *Astro* allerdings deutet auf Raumfahrt, Weltall und Technik hin und in der ungewöhnlichen Verbindung mit *-gation* dann klar auf Science-Fiction. Die seltsam anmutenden Ortsangaben verlegen die Handlung nicht nur zeitlich, sondern auch räumlich in die Ferne (*Samarkand City*, *Gürtel II/Arcturus III 5159*). In beiden Texten sind nicht alle Begriffe und Aussagen interpretierbar, was aber zu den imaginären Szenarien passt und als Reiz zum Weiterlesen und Auflösen des Unverständlichen dient.

Vor allem Lebewesen müssen, falls sie eine gewisse Rolle spielen, beschrieben werden. Signalwörter wie *Transraum* bzw. Verbindungen mit *astro* sind dabei nicht unbedingt nötig, oft reicht weitgehend das bekannte Wortmaterial, so dass der Leser genügend Informationen erhält, um sie sich vorstellen zu können. Bei dem Taruf in Beispiel (1) werden seine besonderen Merkmale herausgestellt »der dünne Körper wie gläsern, das Gesicht ohne Augen; pustelartige Rezeptoren bildeten einen Wulstbogen, der von der einen Seite des Kopfes zur anderen reichte und akustische sowie elektromagnetische Signale empfing«.

Beispiele für Beschreibungen dieser Art finden sich in der SF-Literatur durchaus häufig. Die Topsider

- (3) [b]esaßen zwei Arme und zwei Beine und gingen aufrecht. Ihre Schuppenhaut war schwarzbraun. Sie hatten völlig haarlose, breitgedrückte Echsenschädel mit dünnen Lippen und hervorstehenden großen Kugelaugen von erstaunlicher Beweglichkeit. Ihre zweifellos hohe Intelligenz täuschte nicht darüber hinweg, dass sie eine nichtmenschliche Auffassung über Toleranz, Ethik und Anstand hatten. Sie kannten den Begriff Mitleid nicht (Perry Rhodan 1979: 333).

Die Accalauries sind sympathische Intelligenzen aus dem antimateriellen Universum.

- (4) Sie sind nicht das, was wir allgemein als humanoid bezeichnen. Sie besitzen einen kugelförmigen Körper und sind etwa anderthalb Meter groß. Die beiden Laufbeine sitzen an der Seite des Körpers. Hinten haben sie ein drittes Bein, das als Stütze dient. Zwei lange Arme enden in Händen mit fünf Fingern. Es sind sehr feingliedrige und geschickte

Hände, mit denen sie jede nur denkbare Arbeit durchführen können. Der Kopf der Accalauries sieht wie eine Halbkugel aus, weil seine untere Hälfte in der Schulterpartie eingebettet ist. Vier Augen haben die Brüder, damit sie nach allen Seiten zugleich sehen können (Darlton [ohne Zeitangabe]: 55).

Eine todbringende, alptraumhafte Gestalt wird folgendermaßen charakterisiert:

- (5) Der gedrungene Körper des Wesens erschien im Verhältnis zu seinem großen, unförmigen Kopf viel zu klein geraten und war nur sehr spärlich mit langen, schwarzen Borsten behaart. An den überlangen Armen, die bisweilen auf dem Boden schleiften, saßen Hände mit nur drei Fingern, deren messerscharfe Krallen im Mondlicht blitzten. Große klauenbewehrte Füße an kurzen kräftigen Beinen verliehen dem Wesen die nötige Standfestigkeit, um sein Gleichgewicht zu halten. Das Fürchterlichste an dem Wesen waren die lidlosen, grün leuchtenden Augen, mit denen es in der Lage war, jedem schlafenden Lebewesen auf den Grund der Seele zu blicken (Felten 2003: 85).

Eine andere Art der Beschreibung vollzieht sich wesentlich subtiler, und zwar über die Namen der Wesen. Ihre Rolle ist gerade in Texten der Science-Fiction und der Fantasy nicht zu unterschätzen.

3 Namen

E. R. Burroughs created scores of nonsense words to name Martian (excuse me, Barsoomian) plants and animals and units of measurement. Subsequent writers have continued the tradition, which, after all, is a legitimate part of any attempt to predict the future or describe an alien environment (Niven 1976: 179).

Im literarischen Text werden Namen von den Autoren generell bewusst gewählt, um Informationen über den fiktiven Träger zu transportieren (vgl. z. B. Debus 2002, Sobanski 2000, Hanno-Weber 1997, Jacobs 1995, Schirmer 1993, Aschenberg 1991, Kopelke 1990, Lamping 1983). Namen referieren auf Individuen, sei es Mensch, Tier, Planet oder eine fremde Spezies. Auch Schwerter, Bauwerke, Zeitalter oder Monate werden benannt. Fantasy- und Science-Fiction-Romane arbeiten mit stark innovativen, imaginären Inhalten und die Benennungen sind besonders interessant, weil es zu Häufungen unbekannter bzw. ungewöhnlicher Beispiele kommen muss, die auf der Gestaltung der exotischen Szenarien beruhen (vgl. auch Siebold 2000, Ballmer 1980, Scherwinsky 1978). Darum konzentriert sich das Projekt *Phantastische Namen* auf die deutsche Science-Fiction- und Fantasy-Literatur².

Für die Studie wurden Belege aus 52 rein deutschsprachigen Romanen und Aufsatzsammlungen aus den Jahren 1731, 1897 und 1904 bis 2004 gesammelt und hinsichtlich ihrer Struktur und Referenz untersucht (vgl. ausführlich Elsen 2008). Namen können bereits bekannt bzw. etabliert sein wie *Müller*, *Hugo* oder *Schloss Neuschwanstein*. Andere sind fiktiv. Diese fiktiven Namen wiederum haben unterschiedliche Quellen. Beispielsweise wird im Text ein Ort *Amur* genannt, was ein Flussname ist, oder der Name eines Maginatengeschlechts *Teleki* wird für einen Planeten gewählt. Einige sind appellativisch durch-

² Das Projekt wird an der LMU München durchgeführt und erhält finanzielle Unterstützung von der Fa. Bau + Plan GmbH, München, und der DFG. Unter den Autoren finden sich beispielsweise Hans Joachim Alpers, Andreas Brandhorst, Clark Darlton, Andreas Eschbach, Monika Felten, Herbert Franke, Helga Glaesener, Wolfgang Hohlbein, Wolfgang Jeschke, Hanns Kneifel, Kurd Laßwitz, Thomas Mielke, Helmut Pesch, Paul Scheerbart, Christiane Zina. Auf eine vollständige Quellenliste muss aus Platzgründen leider verzichtet werden.

sichtig wie das deutsche Wort *Junge* als Name eines Jungen oder *Diamant* für eine junge Frau. Manche kommen aus fremden Sprachen (*Crest* engl. »Kamm, Schopf, Gipfel« etc. als Name eines Arkoniden, *Aspira*, von lat. *aspirare* »hauchen«, für eine Wolkenprinzessin). Andere auf Appellativa rückführbare Namen sind morphologisch komplex wie Komposita (*Erdmund*, Name eines alten Mannes) oder Ableitungen (*Junone*, Baumwesen auf Juno). In den untersuchten Texten schließlich kommen besonders viele Fälle von ausgedachten Namen ohne morphologische Struktur vor: Kunstwörter, wobei sich der Begriff allein auf die morphologische Bauweise bezieht, denn ein Name kann übertragen, ausgedacht und damit fiktiv sein, ohne dass er ein Kunstwort ist (*Amur*, *Teleki*, *Junge*, *Diamant*, *Crest*, *Aspira*, *Ermund*, *Junone*) (vgl. Elsen 2004, 2005, 2008). Es ergeben sich also drei große Namengruppen, die etablierten Namen, die Kunstwörter und die übrigen, die auf Namen anderer Referenzgruppen oder Appellativa rückführbar und teilweise morphologisch komplex sind.

Die Komposita erweisen sich oft als sehr anschaulich, vgl. die Namen der Tierarten *Goldhase*, *Regenbogenreiher*, *Laufschnecke*, *Diamantenlaus*, *Panzerochse*, *Opalschildkröte*, *Wolfsmade*, *Lufthai* oder die der Pflanzenspezies *Augenöffnerblume*, *Blasenkraut*, *Kalttulpe*, *Windorchidee*, *Lichtjuwelenkraut*. Gewässer heißen beispielsweise *Mittelbach*, *Tausend-Bogen-Fluß*, *Asphaltsee*, *Perlenmeer* oder *Neunaugensee* und Bauwerke *Bannstrahlkloster*, *Dreiholzhaus*, *Altbärenhaus*, *Lichtburg*, *Eifel-Bunker*, *Felsentor*, *Emeritenturm*, *Coleman-Tor* etc. Das hängt allerdings stark von der Referentengruppe ab (vgl. Elsen 2007 b) und von der Entstehungszeit der Texte. Für die eben erwähnten Gruppen werden besonders gern solche morphologisch durchsichtigen Beispiele gewählt, für Menschen hingegen gerade nicht. Dafür treten hier hauptsächlich etablierte Namen oder Kunstwörter auf.

Bei der Untersuchung der Namen zeigte es sich, dass die Erzählungen der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts beispielsweise mehr skizzenhaften, teils malerischen, schöpferischen Charakter besitzen und eher in die künstlerisch-literarische Richtung gehen als die modernen, routinierten, technisch-wissenschaftlich gehaltenen Romane. Die Menschnamen in diesen frühen Texten sind überwiegend unauffällig (*Galizenstein*, *Dr. Egon Ipse*, *Dr. Mathieu*, *Justina*, *Ludwig Deckers*, *Tanja*) und es gibt relativ viele lateinische bzw. latinisierte Beispiele, u. a. *Dr. Ipse*, *Wera Lentius*, *Adam Perennius*, *Dr. Imag*. Die zukunftsnahe Geschichten der kritischen SF der späten siebziger bis frühen neunziger Jahre verwenden ebenfalls etablierte Namen wie *John Jakob Shakes*, *Chris*, *Prof. Hörselmann*, *Dirk Höft*, *Jürgen*, *Thelen*, *Kaske*, *Willi Nähle*, weil der Schwerpunkt auf den Inhalten liegt und die sprachliche Kreativität in den Hintergrund tritt. Trotzdem werden zur Erzeugung von Gegensätzen durchaus auch Kunstnamen für Menschen geschaffen, um zwischen natürlichen und von Computern bestimmten Umständen zu trennen, oder in Szenarien, die auf der Erde oder weit von ihr entfernt spielen. Dort heißen die Personen dann *Mayda*, *Tscherlan*, *Djutoth* oder *Drenth*. Dieser Gegensatz entwickelt sich schließlich für die gesamte SF- und Fantasy-Literatur zu einer elementaren Strategie.

3.1 *Quantitative Aspekte*

Der Gebrauch von vielen gegenüber wenigen oder keinen Kunstwörtern, dafür aber bekannten Namen drückt den Unterschied erstens zwischen phantastischer und realistischer Welt und zweitens zwischen fremdartigen gegenüber menschlichen Wesen aus.

In wirklichkeitsfernen und phantastischen Erzählungen tragen die Namen zur bizarren, irrealen Wirkung deutlich bei (vgl. auch Elsen 2007 a). So weist die *Saga von Garth und Torian* keine authentischen, sondern nur Kunstwörter als Namen für die Menschen auf: *Torian Carr Conn, Bagain, Donderoin, Rendec, Lodar, Gemedred, Yora, Gwayroth, Kalaar, Salamir der Magier, Shyleen, Cuul, Arkela, Kaam, Kyla, Harlon*. Noch offensichtlicher wird dies, wenn reale und phantastische Ebenen aufeinanderstoßen. Die wirkliche Welt der *Schattenjagd* von Wolfgang und Heike Hohlbein ist lediglich etwas computerisierter als unsere Gegenwart, aber ansonsten völlig normal. Es kommen einerseits existierende Namen vor wie *David, Morris, Valerie, Marcus, Direktor Meierlich*. Andererseits werden Personen, die weniger wichtig sind, z. B. Väter und Mütter, gar nicht benannt. Daneben gibt es die virtuelle Welt in einem Computerspiel, in der die Personen aus der Wirklichkeit mitspielen können. Dann haben die gleichen, nun aber äußerlich verwandelten Protagonisten neue Namen. Der jugendliche Held David nennt sich *Ritter deWitt*, sein kleiner Bruder Morris *Morris von Moranien* und später *Gobbo*, der Goblin. Ihre Freundin Valerie wird zum *Schwarzen Ritter Yaso Kuuhl*, denn sie ist »ja so cool« (Hohlbein/Hohlbein 1996: 170). Die Namen der Alter egos in der virtuellen Welt entstehen teilweise durch Verfremdungseffekte. *Moranien* und *Yaso Kuuhl* sind außerdem Kunstwörter, eines abgeleitet. Sie benennen einige der wenigen Menschen, die zusammen mit Orks, Zwergen und Greifen auftreten, die entsprechend nichtmenschlich *Ghuzdan* oder *Thiraas* heißen. In der Computerwelt wählen sich die Kinder Figuren, in die sie schlüpfen, die sie in der wirklichen Welt jedoch nicht sein können – Morris geht noch in den Kindergarten, David sitzt im Rollstuhl und Valerie ist »nur« ein Mädchen. Darum klingen die phantastischen Namen auch heldenhaft und großartig, vor allem wegen der Zusätze *Ritter, de* und *von*, und passen zu den Rollen, die die Kinder sich erträumen. So schlägt sich der Gegensatz zwischen der normalen Kinderwelt und der phantastischen Welt der Helden von Moranien auch in der Namengebung nieder.

Christiane Zinas *Schwerter von Oranda* spielt ebenfalls auf zwei verschiedenen Ebenen. Die Protagonistin lebt in einer fernen, zukünftigen, durch technologische Fortschritte geprägten Zeit und reist für geschichtswissenschaftliche Zwecke zu einer längst erloschenen Kultur auf den Planeten Oranda. Die Geschehnisse dort bilden die Grundlage des Romans. Natürlich gibt es auf Oranda viele Menschen, aber auch Städte und Tier- und Pflanzenarten, die benannt werden müssen. Die Autorin erweist sich in jeder Beziehung als sehr kreativ. Ihre Sigalli ist ein Süßwasserfisch und Siteniris sind flatternde, bunte vogelähnliche Tiere. Bei den Zigurzis handelt es sich um harmlose Reptilien in Dackelgröße, die sich pflanzlich ernähren und wohlschmeckende Eier legen. Das Mernin ist ein kleines Säugetier, im Winter weiß, im Sommer hellgrün. Londris heißen die rehartigen, etwa einen Meter großen, beige-braun gestreiften Pflanzenfresser mit Hufen und wunderschönen braunen Augen. Avarine sind große, majestätische, vernunftbegabte Vögel mit hoher Intelligenz und telepathischen Fähigkeiten. Die pferdeähnlichen Reit- und Lasttiere auf Oranda mit schönen, großen Augen heißen Turnurane. Ein Chotak hingegen ist ernsthaft gefährlich. Es hat ein dunkelbraunes Fell, ein großes Raubtiergebiss, Pfoten mit Krallen und einen Giftstachel am Schwanz, mit dem es auch Menschen tötet. Diese Tierbenennungen sind durchweg Kunstwörter. Und auch bei den Menschnamen kommen in der phantastischen Welt ausschließlich Kunstwörter vor, beispielsweise *Sreton, Vionuri* (für die Hauptperson, die auf der anderen Ebene *Chantal Bergner* heißt), *Aioni, Juschian, Schenuin, Atinui, Olenian, Shanian, Sitari, Venian, Oneoni, Seinian, Isudan, Serenui, Deron, Henron, Manron, Alarian, Finrao, Aldo von Isudan, Faron, Tanro, Srantao, Erinian, Korion, Perchon, Telchon*,

Medranon, Normon von Artarin, Xandrian von Artarin, Bandron, Permo, Gevon, Ukton, Vagon, Laron, Mation, Asario, Yedon, Vardro, Uravo, Ero und Sarvo. Ausnahmen bilden *Imo* sowie das romanische *Vengo*.

Die zukünftige, eher nüchtern und realistisch gestaltete Ebene arbeitet demgegenüber hauptsächlich mit etablierten bzw. klassifizierenden Namen für die Mitglieder einer internationalen Forschergruppe wie *Dr. Chantal Bergner, Dr. White, Dr. Cheng, Lindbloem, Teresa Alvarez, Helena Nova, Prof. Yamamoto, Gérard Valadier.* Der Nachname von *Igor Tschirganow* sowie *Dr. Nguli* könnten eventuell Kunstwörter sein.

3.2 Qualitative Aspekte

Wenn die Gestalten der phantastischen Szenerien nach ihren Charakteristika gruppiert und dann ihre Benennungen näher betrachtet werden, macht sich eine ganz andere Seite der Namensgebung bemerkbar: die Namen unterscheiden sich durch bestimmte lautliche Kriterien.

Für mächtige Druiden, Magier, Zauberer – und hier sind auch Frauen vertreten – werden bevorzugt lateinisch-griechisch anmutende Benennungen gewählt mit Vollvokalen, einfachen Silbenrändern und offenen Silben. Die Finalsilbe ist jedoch überwiegend geschlossen – außer, es handelt sich um eine Magierin. Sie unterscheiden sich dadurch stark von den üblichen deutschen Wörtern mit zwei Silben und Schwa in der letzten Silbe. *Salamir* beispielsweise ist ein alter, guter, sehr mächtiger Magier. Der Privatgelehrte *Rakorium Muntagonus* nennt sich »seine Magnifizienz, vormalig Spektabilität der Magierakademie zu Festum« (Alpers 2003: 9). *Zaraldus* heißt ein arroganter, böser, skrupelloser, hochgelehrter Magier. Er ist groß und hager, hat eine markante, schiefe Nase, dichte Augenbrauen und zu einem Zopf gebundenes schwarzgraues Haar. Die besonders würdevollen und erhabenen, teilweise aber auch sehr gefährlichen, also jedenfalls mächtigen Vertreter dieser Gruppe heißen *Galdalyn, Kalakaman, Lancorian, Salamir, Hakon, Racalla, Rakorium Muntagonus, Maruna, Rohal, Wendikar, Erinian, Lysdia Lynd, Zaraldus* und *Asco Bahrran*.

Daneben treten Zauberer von geringerem Rang auf. Sie verlieren ihre Zauberkraft im Laufe der Geschichte oder werden generell als schwach dargestellt. Manche werden nur am Rande erwähnt. *Eolan* z. B., ein alter Erzmagier mit kahlem Schädel und eingefallenem Gesicht, wirkt gebrechlich und ist besessen von der Furcht vor dem Tod. Weitere weniger imposante Vertreter der Zauberezunft sind *Dyonsus, Odalbert, Yonsus, Riedmar, Thiraas, Rank, Akim, Sempas* und *Cauldron*. Bei diesen Namen nimmt die Silbenzahl im Schnitt deutlich ab, es kommen eher deutsche Einheiten wie *ried* oder *bert* vor sowie Anglizismen. Diese Namen klingen weit weniger lateinisch-griechisch als die der mächtigen Magier.

Neben den Protagonisten nehmen fürchterliche Monster, Dämonen, Orks, Reptiloide und andere schauerhafte Gestalten eine herausragende Stellung ein. Sie zeichnen sich durch ihre extreme Grausamkeit und Fremdartigkeit aus, sind teilweise mit übernatürlichen Kräften ausgestattet und werden stets als tierähnlich und sehr hässlich, gefährlich und unbarmherzig dargestellt. Die schrecklichsten Vertreter nennen sich *Ch'tuon, An-Rukhbar, Blakharaz, Gnoorat, Aikar Brazoragh/-ch, Garbaz, Garbag, Rrul'ghargop, Hotrax, Gar, Xandor, Arjunoor, Bolg/Bolk/Bollock, Ranagh, Tairach, Chrekt-Orn/Chrekt, Epr-Thon, Verth-Han, Trker-Hon/Trker, Hjera, Rok-Gor* und *Chren-Tork*.

Ganz anders klingen die Namen kleiner und/oder harmloser Geschöpfe. *Krillri* heißt ein Gnom. Sein Körper ist dürr, das Gesicht ist verschrumpelt und die Stimme ist schrill. *Klipp* ist ein intelligentes, freundliches, zart gebautes Geschöpf, das sehr zerbrechlich wirkt. *Cir* wird als Zwerg beschrieben, zischend, quiekend, schrille hysterische Laute von sich gebend, trippelnd. Der kleinwüchsige *Gwrgi* hat eine hohe, beinah quäkende Stimme und kann schrille Schreie ausstoßen. Die *Grekki* sind intelligente, exotische Wesen, dünn, zart, halbdurchsichtig, fragil. *Tik* ist der Name eines kleinen Schulterspangencomputers mit lebenswerten, menschlichen Zügen. *Brin* heißt ein junger Prinzregent. Er ist kriegstechnisch schwach und verliert sein Reich an die Orks. *Elim* in einer anderen Geschichte ist ebenfalls ein Königssohn, aber geistig zurückgeblieben und damit ewig Kind. All diese Wesen sind ungefährlich, klein und meist sogar sehr gutmütig, insgesamt absolut harmlos. Obwohl auch diese Namen, bis auf *Klipp*, Kunstwörter sind, wären sie wohl nicht als Monsternamen geeignet – und umgekehrt.

Offenbar drücken solche Beispiele über ihre Klangeigenschaften, vertreten durch die Orthographie, bestimmte Vorstellungsinhalte aus, die allerdings vager sind als De- oder Konnotationen. Das ergab auch eine Befragung von 106 Probanden, denen Listen von sechs Namen vorgelegt wurden, die sie mithilfe von Noten von 1 (passt sehr gut) bis 7 (passt überhaupt nicht) als mehr oder weniger gut geeignet für einen bestimmten Referenten zu bewerten hatten (vgl. Elsen 2008, in Vorb. a, b). Die Namen für eine wunderschöne junge Frau erhielten beispielsweise folgende Noten: *Alani* 1,90, *Sartassa* 2,54, *Valeron Veit* 4,56, *Olda* 4,58, *Klipp* 5,76 und *Gorx* 6,64. Bei den kleinen Gnomen mit hoher Stimme erhielten *Krillri* und *Cir* die Note 1,52 bzw. 1,81. Die anderen Namen schnitten wesentlich schlechter ab (*Gurlo* 3,58, *Cromag* 4,09, *Nana* 4,34, *Raul Madsen* 5,74). Positiv gezeichnete, mächtige Magier heißen besser *Galdalyn* und *Salamir* (1,56, 1,85), aber nicht *Cuul* (4,05), *Oderich Finck* (4,10), *Rrul'ghargop* (4,25) oder *Nana* (5,56). Für böartige Monster passten am besten *Chrekt-Orn* und *Ghuzdan* (2,07, 2,32), nicht ganz so gut *Eugalp* oder *Ch'tuon* (2,87, 2,93). Aber *Tik* (5,27) und *Gina* (6,59) sind überhaupt keine brauchbaren Monsternamen. *N'ehetu* und *Mu'ati* (2,21, 2,49) sind gute Namen für fremdartige Wesen, gefolgt von *Cir* (3,06), *Gnoorat* (3,35) und *Cara* (3,78). *Mark Nord* (5,58) wurde mit Abstand als besonders ungeeignet bewertet.

Somit spielt nicht nur der Kontrast von bekanntem zu neu geformtem Namensgut eine Rolle, sondern auch die lautliche Struktur des einzelnen Namens. *Chrekt-Orn*, so heißt eines der in (3) beschriebenen Reptiloiden, wirkt böartig und gefährlich, andersherum hört sich *Nana* auch als Monsternamen weiblich, gutmütig und harmlos an.

Außer etablierten Namen wie beispielsweise *Nana*, *Madsen*, *Nord* oder *Gina* handelte es sich in der Befragung um Kunstwörter. Die Probandenantworten belegen, dass sie sich nicht gleich gut für die beschriebenen Referenten eignen. Und da die Beispiele keine morphologische Struktur aufweisen, kann die Einordnung nur auf ihre lautlich-graphischen Eigenschaften zurückzuführen sein. Um dies besser zu verstehen, wurden einige Probandengruppen im Nachhinein nach ihren Gründen für die Entscheidungen gefragt, das heißt, sie mussten eine nachträgliche Analyse der Lautgestalten vornehmen und die wesentlichen lautlichen Kennzeichen des guten Beispiels ermitteln (vgl. Elsen 2008, in Vorb. b). Es gab durchaus mehrere Referenteneigenschaften, die durch bestimmte lautliche Merkmale der Namen reflektiert wurden. Gute Frauennamen zeichnen sich durch helle Vokale aus. Außerdem klingt das *a* besonders gut und weiblich, was das gute Abschneiden von *Alani* erklärt. Ein finales *a* ist ein sehr starker Hinweis auf einen Frauennamen. Im Gegensatz dazu ver-

weisen Endkonsonanten auf männliche Träger. Auch die Anzahl der Silben, zusammen mit den Lauten, spielt eine Rolle. Namen wie *Klipp* und *Gorx* klingen auch wegen der Kürze hart, scharf, eckig und damit eindeutig nicht weiblich. *Sartassa* wirkt rassig, *Alani* jedoch blond und lieb. Einige Probanden meinten, dass *Olda* wegen der dunklen Vokale östliche Anklänge und hat und eine große Person vermuten lässt, so dass der Name nicht zu Attributen wie »wunderschön, jung« passt.

Bei den üblen Kreaturen spielen Velarkonsonanten eine große Rolle, denn sie bilden die Sprache, die die Wesen sprechen, ab. Vor allem das *ch* am Anfang klingt nach gefährlichen Monstern, vgl. *Ch'huon* und *Chrekt-Orn*. Das hängt wohl damit zusammen, dass sie an die Lautäußerungen gefährlicher Tiere wie Bären, Tiger oder Löwen erinnern (vgl. auch *Chotak* mit *Sigalli*, *Siteniri*, *Zigurzi*, *Mernin* etc.). *Ghuzdan* hört sich besonders schlimm an, weil das *-an* an Macht denken lässt und sich Bösartigkeit mit Einfluss paart. Insgesamt schätzen die Probanden Namen mit Konsonantengruppen und wenigen Vokalen als hart ein. Am anderen Ende der Skala ist *Gina*, das definitiv nicht zu einer bösen Kreatur passt, weil es zu hell und schön klingt, dazu kommt das End-*a*, das auf ein weibliches Wesen verweist und damit ein Monster ausschließt. Außerdem gibt es diesen Namen für Frauen, es handelt sich also nicht um ein Kunstwort. *Tik* wirkt fröhlich und lustig und passt ebenfalls nicht zu böartigen Wesen. *Eugalp* hört sich nicht richtig negativ an. Das *eu* klingt zwar nach einem guten Charakter, *galp* jedoch nicht. *Ch'huon* wird als böse, groß und schwer empfunden. *Krillri* und *Cir* erwecken die Vorstellung heller, hoher Stimmen, diese Namen passen daher gut für grazile Geschöpfe. Die Assoziation von *i* mit [KLEIN] wird wiederholt betont³. *Gurlo* stufen die Testpersonen mit einer mittleren Note als tollpatschig ein, er passt zwar auch für Gnome, jedoch nicht so gut. Nach Probandensicht tragen kleine Wesen am besten kurze Namen, was die zweiteiligen Beispiele für sie ungeeignet macht. Vor- und Nachnamen bei unauffälliger Lautung eignen sich sehr gut für Menschen, so dass *Mark Nord* als Name für ein Alien ebenfalls wegfällt.

Bei den fremdartigen, liebenswerten Geschöpfen spielt das *a* eine große Rolle, weil es sich lieb, freundlich und insgesamt positiv anhört⁴. In *Mu'ati* gibt es keine harten Laute, außerdem wirken *Mu'ati* und *N'ehetu* fremdartig wegen des Apostrophs und der Zusammenstellung der Laute und der unbekannten Strukturen. *Salamir* klingt wegen *-mir* freundlich, *Galdalyn* wegen des weichen *-yn* und wegen der vielen *a* (gut). *Rrul'ghargop* kommt wegen der zwei *r* nicht für einen positiv gezeichneten Referenten in Frage, außerdem haben gute Wesen keine *o* oder *g* im Namen, weil sie sonst böse klingen. Besonders das *y* wirkt auch exotisch. Offenbar wecken die hohen *i* und *y* also positive bzw. harmlose Assoziationen, sie hören sich hell und freundlich oder zumindest nicht bedrohlich an. Möglicherweise unbewusst stehen die dunklen Vokale dann in Zusammenhang mit dem Gegenteil, mit den gefährlichen Charakteren. Übergreifend betonten die Testpersonen, dass sie Monster und Magier nicht weiblich sähen, sie dürften daher auch nicht weiblich klingen, damit würden Namen auf *-a*, *Nana*, *Gina*, wegfallen.

Insgesamt kristallisieren sich folgende Parameter als relevant heraus: der Finallaut, die Dominanz eines bestimmten Vokals, vor allem *i*, die Silbenzahl, Ein- oder Zweiteiligkeit des Namens, aber auch eine gehäufte Menge an Velaren oder primär geöffnete Silben. Ein

³ Zu Lautsymbolik vgl. u. a. Elsen (2008), Bartens (2000), Hinton/Nichols/Ohala (1994), dort vor allem Ohala (1994), Jakobson/Waugh (1987).

⁴ Es passt darum auch gut für Frauennamen. Denn in den Geschichten sind traditionell die Antagonisten wie praktisch die gesamte böse Seite durch männliche Figuren vertreten.

a am Ende eines Namens zeigt einen Frauennamen an. Ein Einsilbler wirkt, wenn er geschlossen ist, besonders hart. Durch *i*-Dominanz, am besten im Einsilbler, klingt ein Name klein und harmlos. Viele offene Silben und *a*-Dominanz lösen Vorstellungen von Macht und Potenz, aber im positiven Sinne, aus. Finale Vokale verweisen auf weibliche Figuren.

Die Beispiele, die den Testpersonen zur Benotung vorgelegt wurden, stammen durchweg aus den Quelltexten. Und ein wesentliches Ergebnis ist, dass die Probanden im Sinne der Autoren urteilten, obwohl ihnen die textuellen Zusatzinformationen nicht zur Verfügung standen. Sie erkannten die richtigen Namen als besonders passend rein aufgrund der lautlich-graphischen Struktur und im Vergleich mit den restlichen Namen. Bei jeder Aufgabe waren die beiden bestbenoteten Beispiele auch die von den Autoren für die jeweiligen Referenten gewählten Namen. Nur bei den Monstern handelte es sich tatsächlich um vier Monsternamen, und zwar genau die mit der Note 2.

Das heißt, dass die Namen der Wesen in Science-Fiction und Fantasy Informationen vermitteln und mit zur Gestaltung des Fremden, Bösen, Mächtigen etc. beisteuern.

4 Fazit

Unbekannte Wörter werden gezielt eingesetzt, um imaginäre Inhalte zu transportieren. Die auf sehr kreative und phantasievolle Weise gebildeten Namen unterstützen die exotische Wirkung, die die Autoren erzielen wollen. Fremde Welten entstehen durch Lokal- oder Zeitangaben, die den Handlungsrahmen von der Gegenwart weg platzieren, durch explizite Beschreibungen oder Andeutungen des Unwirklichen, aber auch durch die Vorstellungen, die die phantastischen Namen auslösen.

Literatur

- Aschenberg, Heidi (1991): *Eigennamen im Kinderbuch. Eine textlinguistische Studie*. Tübingen.
- Ballmer, Thomas T. (1980): »Sprache in Science Fiction.« In: Ermert, Karl: *Neugier oder Flucht? Zu Poetik, Ideologie und Wirkung der Science Fiction*. Stuttgart, S. 82–94.
- Bartens, Angela (2000): *Ideophones and Sound Symbolism in Atlantic Creoles*. Helsinki.
- Debus, Friedhelm (2002): *Namen in literarischen Werken. (Er-)Findung – Form – Funktion*. Stuttgart.
- Elsen, Hilke (2004): *Neologismen. Formen und Funktionen neuer Wörter in verschiedenen Varietäten des Deutschen*. Tübingen.
- Elsen, Hilke (2005): »Das Kunstwort.« In: *Muttersprache* 2, S. 142–149.
- Elsen, Hilke (2007 a): »Die Aufgabe der Namen im literarischen Text.« In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 147, S. 151–163.
- Elsen, Hilke (2007 b): »Die Wortbildung der Eigennamen in fiktionalen Texten.« In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 148, S. 184–197.
- Elsen, Hilke (2008): *Phantastische Namen. Namen in Science Fiction und Fantasy zwischen Arbitrarität und Wortbildung*. Tübingen.
- Elsen, Hilke (in Vorb. a): »Between phonology and morphology.« In: Michel, Sascha/Onysko, Alexander: *Cognitive Approaches to Word Formation*. Berlin/New York.
- Elsen, Hilke (in Vorb. b): »Grenzgänger. Unschärfe und Typikalität bei Namen aus Science Fiction und Fantasy in der Morphologie.« In: Michel, Sascha/Tóth, Jozsef: *Wortbildungssemantik zwischen Langue und Parole*. Stuttgart.

Friedrich, Hans-Edwin (1995): *Science Fiction in der deutschsprachigen Literatur. Ein Referat zur Forschung bis 1993*. Tübingen.

Hanno-Weber, Sabine (1997): *Namengebungsmotivationen zeitgenössischer Hamburger Autoren. Eine empirische Untersuchung zur literarischen Onomastik*. Frankfurt am Main.

Hinton, Leanne/Nichols, Johanna/Ohala, John (1994): *Sound Symbolism*. Cambridge.

Jacobs, Johan U. (1995): »Names in Literature.« In: Eichler, Ernst/Hilty, Gerold/Steger, Hugo/Zgusta, Ladislav. *Namenforschung I*. Berlin/New York, S. 533–538.

Jakobson, Roman/Waugh, Linda R. (1987): *The Sound Shape of Language*. Berlin.

Kopelke, Bettina (1990): *Die Personennamen in den Novellen Maupassants*. Frankfurt am Main.

Lamping, Dieter (1983): *Der Name in der Erzählung. Zur Poetik des Personennamens*. Bonn.

Niven, Larry (1976): »The words in Science Fiction.« In: Bretnor, Reginald: *The Craft of Science Fiction*. New York, S. 178–193.

Ohala, John J. (1994): »The frequency code underlies the sound-symbolic use of voice pitch.« In: Hinton, Leanne/Nichols, Johanna/Ohala, John: *Sound Symbolism*. Cambridge, S. 325–347.

Perry Rhodan Lexikon (1991). Rastatt.

Pesch, Helmut W. (1982): *Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*. Dissertation. Köln.

Scherwinsky, Felix (1978): *Die Neologismen in der modernen französischen Science Fiction*. Meisenheim.

Schirmer, Heidemarie (1993): »Namengebung und Namengebrauch in Texten für junge Leser.« In: *Namenkundliche Informationen* 61/62, S. 27–34.

Siebold, Oliver (2000): *Wort – Genre – Text. Wortneubildungen in der Science Fiction*. Tübingen.

Sobanski, Ines (2000): *Die Eigennamen in den Detektivgeschichten Gilbert Keith Chestertons. Ein Beitrag zur Theorie und Praxis der literarischen Onomastik*. Frankfurt.

Wischnik, Ariane (2006): *Spielarten des Phantastischen. Science Fiction und Fantasy im Vergleich*. Berlin.

Im Text erwähnte Quellen

Alpers, Hans Joachim (2003): *Der Flammenbund*. München.

Brandhorst, Andreas (2004): *Diamant*. München.

Darltton, Clark (ohne Angabe). *Das Universum der Accalauries. Notlandung auf Virginis II. Zwei abgeschlossene Romane*. Augsburg. [Erstveröffentlichung 1972 bzw. 1976].

Felten, Monika (2003): *Elfenfeuer*. München/Zürich.

Hohlbein, Wolfgang (1995): *Die Saga von Garth und Torian*. München.

Hohlbein, Wolfgang/Hohlbein, Heike (1996): *Schattenjagd. Eine phantastische Geschichte*. Rheda-Wiedenbrück.

Kneifel, Hanns (1989) [1967]: *Das brennende Labyrinth*. Zürich.

Perry Rhodan. Das Mutantenkorps. (1979). Hg. von W. Voltz. Gütersloh. [Orig. frühe sechziger Jahre, Autoren: W.W. Shols, C. Darltton, K. Mahr, K.H. Scheer].

Zina, Christiane (2003): *Die Schwerter von Oranda*. München/Zürich.

PD Dr. Hilke Elsen

Institut für Deutsche Philologie

Ludwig-Maximilians-Universität München

Schellingstr. 3

80799 München

Hilkee@lrz.uni-muenchen.de